

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **6.1 Kesimpulan**

Dalam pembahasan kesimpulan pembuatan sistem pengolahan sampah organik dan anorganik dalam penerapan gamifikasi berhasil diselesaikan pada penerapan mobile aplikasi. Dengan hasil desain yang sudah ditampilkan pada tempat penelitian mendapatkan keberhasilan sangat baik dilihat dari grafik jawaban dari pertanyaan mendapatkan hasil SS Sangat Setuju 783 dan S Setuju 265 dari 1 sampai 8 pertanyaan dengan jumlah peserta 131. Pembuatan sistem pengolahan sampah organik dan anorganik dalam penerapan gamifikasi dapat membantu mengurangi penumpukan sampah dan membuat masyarakat lebih aktif.

#### **6.2 Saran**

Dalam pembahasan saran dari pembuatan sistem pengolahan sampah organik dan anorganik dalam penerapan gamifikasi sebagai berikut :

1. Penambahan menu daftar member agar pengguna dapat menggunakan sistem secara online.
2. Pembahasan materi sampah diperluas agar pengguna dapat belajar dalam pengolahan sampah.
3. Pada menu pengembangan tambahkan hasil pengolahan sampah organik dan anorganik agar hasil lebih memuaskan.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Himawan *et al.*, “PEMBERDAYAAN MASYARAKAT DALAM PENGOLAHAN LIMBAH PERTANIAN MENJADI BRIKET, BOKASHI, SILASE, DAN KOMPOS CASCING,” *J. Pemberdaya. Publ. Has. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 2, p. 131, Dec. 2018, doi: 10.12928/jp.v1i2.340.
- [2] A. M. Fadilah, “PERSEPSI GENERASI MILENIAL TERHADAP SISTEM PENGELOLAAN SAMPAH DILINGKUNGAN SEKITAR TEMPAT TINGGAL,” vol. 3, p. 9.
- [3] W. Hendri, R. T. Sari, E. Har, L. Deswati, N. Muhar, and R. Yuselmi, “PENGOLAHAN LIMBAH ORGANIK DAN ANORGANIK SEBAGAI TRANSMODE UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS MASYARAKAT PANTAI GONDARIA PARIAMAN,” vol. 1, no. 2, p. 6, 2018.
- [4] C.-H. Wen, H.-Y. Hsien, and H.-C. Huang, “A survey of gamification for healthcare system,” in *2015 International Conference on Orange Technologies (ICOT)*, Hong Kong, Hong Kong, Dec. 2015, pp. 117–121. doi: 10.1109/ICOT.2015.7498491.
- [5] N. Xi and J. Hamari, “Does gamification satisfy needs? A study on the relationship between gamification features and intrinsic need satisfaction,” *Int. J. Inf. Manag.*, vol. 46, pp. 210–221, Jun. 2019, doi: 10.1016/j.ijinfomgt.2018.12.002.
- [6] J. Koivisto and J. Hamari, “The rise of motivational information systems: A review of gamification research,” *Int. J. Inf. Manag.*, vol. 45, pp. 191–210, Apr. 2019, doi: 10.1016/j.ijinfomgt.2018.10.013.
- [7] H. Warmelink, J. Koivisto, I. Mayer, M. Vesa, and J. Hamari, “Gamification of production and logistics operations: Status quo and future directions,” *J. Bus. Res.*, vol. 106, pp. 331–340, Jan. 2020, doi: 10.1016/j.jbusres.2018.09.011.

- [8] H. Bicen and S. Kocakoyun, "Perceptions of Students for Gamification Approach: Kahoot as a Case Study," *Int. J. Emerg. Technol. Learn. IJET*, vol. 13, no. 02, p. 72, Feb. 2018, doi: 10.3991/ijet.v13i02.7467.
- [9] S. Mader and F. Bry, "Fun and Engagement in Lecture Halls through Social Gamification," *Int. J. Eng. Pedagogy IJEP*, vol. 9, no. 2, p. 117, Apr. 2019, doi: 10.3991/ijep.v9i2.10163.
- [10] K. Berkling and A. Zundel, "Change Management: Overcoming the Challenges of Introducing Self-Driven Learning," *Int. J. Eng. Pedagogy IJEP*, vol. 5, no. 4, p. 38, Oct. 2015, doi: 10.3991/ijep.v5i4.4945.
- [11] W. D. Nugraha and D. A. Suri, "STUDI POTENSI PEMANFAATAN NILAI EKONOMI SAMPAH ANORGANIK MELALUI KONSEP DAUR ULANG DALAM RANGKA OPTIMALISASI PENGELOLAAN SAMPAH (Studi Kasus : Kota Magelang)," vol. 28, no. 1, p. 13, 2007.
- [12] M. Tamyiz, L. N. Hamidah, A. Widiyanti, and A. Rahmayanti, "PELATIHAN PENGELOLAAN SAMPAH RUMAH TANGGA DI DESA KEDUNGSUMUR, KECAMATAN KREMBUNG, KABUPATEN SIDOARJO," vol. 1, no. 1, p. 8, 2018.
- [13] M. W. R. Fakhrun and S. F. S. Gumilang, "Rancangan Web Service Dengan Metode REST API Untuk Integrasi Aplikasi Mobile dan Website Pada Bank Sampah," p. 6, 2018.
- [14] N. Rachmawati, S. Susilawati, and E. Prihatiningtyas, "PENGOLAHAN SAMPAH ORGANIK MENJADI KOMPOS UNTUK MENDUKUNG KAMPUNG PRO IKLIM," *J. Pengabd. AL-IKHLAS*, vol. 4, no. 2, Jul. 2019, doi: 10.31602/jpaiuniska.v4i2.1949.
- [15] D. Paramita, K. Murtilaksono, and M. Manuwoto, "Kajian Pengelolaan Sampah Berdasarkan Daya Dukung dan Kapasitas Tampung Prasarana Persampahan Kota Depok," *J. Reg. Rural Dev. Plan.*, vol. 2, no. 2, p. 104, Aug. 2018, doi: 10.29244/jp2wd.2018.2.2.104-117.

- [16] G. Pagliano, V. Ventorino, A. Panico, and O. Pepe, "Integrated systems for biopolymers and bioenergy production from organic waste and by-products: a review of microbial processes," *Biotechnol. Biofuels*, vol. 10, no. 1, p. 113, Dec. 2017, doi: 10.1186/s13068-017-0802-4.
- [17] Muhammad Imron Rosadi, Faris, Z. Ahwan, and Mulyono Wibisono, "Modernisasi Manajemen Bank Sampah Melalui Pemanfaatan Aplikasi Bank Sampah IT Mobile Pada Komunitas Bank Sampah TPI BISA Kelurahan Pagak Kecamatan Beji Kab. Pasuruan," *SOEROPATI*, vol. 2, no. 1, pp. 1–18, Nov. 2019, doi: 10.35891/js.v2i1.1719.
- [18] D. Asteria, "BANK SAMPAH SEBAGAI ALTERNATIF STRATEGI PENGELOLAAN SAMPAH BERBASIS MASYARAKAT DI TASIKMALAYA," vol. 23, no. 1, p. 6, 2016.
- [19] Q. Aini, U. Rahardja, and A. Khoirunisa, "Blockchain Technology into Gamification on Education," *IJCCS Indones. J. Comput. Cybern. Syst.*, vol. 14, no. 2, p. 147, Apr. 2020, doi: 10.22146/ijccs.53221.
- [20] S. W. Handani, M. Suyanto, and A. F. Sofyan, "PENERAPAN KONSEP GAMIFIKASI PADA E-LEARNING UNTUK PEMBELAJARAN ANIMASI 3 DIMENSI," *Telematika*, vol. 9, no. 1, Mar. 2016, doi: 10.35671/telematika.v9i1.413.
- [21] E. Lavoue, B. Monterrat, M. Desmarais, and S. George, "Adaptive Gamification for Learning Environments," *IEEE Trans. Learn. Technol.*, vol. 12, no. 1, pp. 16–28, Jan. 2019, doi: 10.1109/TLT.2018.2823710.
- [22] P. Suryanto, A. W. R. Emanuel, and P. Pranowo, "Design of Dayak Kanayatn Language Learning Mobile Applications Using Gamification," *Int. J. Eng. Pedagogy IJEP*, vol. 10, no. 4, p. 54, Jul. 2020, doi: 10.3991/ijep.v10i4.12899.
- [23] R. R. Arinta, S. Suyoto, and A. W. R. Emanuel, "Effectiveness of Gamification for Flood Emergency Planning in the Disaster Risk Reduction Area," *Int. J. Eng. Pedagogy IJEP*, vol. 10, no. 4, p. 108, Jul. 2020, doi: 10.3991/ijep.v10i4.13145.

- [24] M. Magista, B. L. Dorra, and T. Y. Pean, "A Review of the Applicability of Gamification and Game-based Learning to Improve Household-level Waste Management Practices among Schoolchildren," *Int. J. Technol.*, vol. 9, no. 7, p. 1439, Dec. 2018, doi: 10.14716/ijtech.v9i7.2644.
- [25] W. Winda and T. Zebua, "IMPLEMENTASI ALGORITMA LEVENSTEIN DALAM MENGKOMPRESI TEKS PADA APLIKASI RANGKUMAN PENGETAHUAN ALAM LENGKAP," *KOMIK Konf. Nas. Teknol. Inf. Dan Komput.*, vol. 3, no. 1, Nov. 2019, doi: 10.30865/komik.v3i1.1594.
- [26] R. Andri, N. A. O. Saputri, and M. Akbar, "SISTEM NOTIFIKASI TUGAS AKHIR UNIVERSITAS BINA DARMA BERBASIS MOBILE," *SISTEMASI*, vol. 9, no. 1, p. 155, Jan. 2020, doi: 10.32520/stmsi.v9i1.630.